



激突ペンタレース2

© KONAMI 1989 TM

RC766

ユーザーズ

マニュアル

「激ペナ2」特別付録入り!!

USER'S MANUAL



ROM CARTRIDGE 1MbitROM採用

RAM64K VRAM128K

コナミの
SRAM
対応

S.C.C.

MEGA ROM

MSX

2 MSX 2+

だからすごい、「激ペナ2」。

ゲームの特長

- ★「激ペナ2」はMSX2で初の画面スムーズスクロール野球ゲーム。だから試合の流れが自然。
- ★「激ペナ2」は1人プレイはもちろん、友達との対戦プレイもできる。
チームは6チームまで設定できるから、6人集めて、6人が交互に対戦なんていうのも可能なんだ。
- ★試合操作はキーボードでもジョイスティックでもできるから、よりスムーズなゲームプレイができる。(設定モードなど一部キーボードで操作するところがあります。)
- ★ゲームモードの種類は4つ。「CPUと対戦」「2人で対戦」「ペナントレース」「観戦」とそれぞれ野球ゲームが満喫できてしまう。
たとえば――
 - ・「ペナントレース」モードは2～6チームで1リーグとなり、全チーム総あたり戦で優勝を争う。相手は友達でもコンピューターでもOK。
 - ・「観戦」モードは対戦させる2チームを指定し、コンピューターに操作させる。君はひたすら観客席で応援合戦。
- ★スタジアムは2種類あり、毎試合ごとの気分に合わせて選べるぞ。
- ★君だけのオリジナルチームが作れる。ユニフォームの色や、選手データ、チーム名など思いのまま。
- ★コナミ「THEプロ野球 激突ペナントレース」(RC757) で君が作ったオリジナルチームのデータで「激ペナ2」が遊べてしまう。
- ★市販の3.5インチフロッピーディスクまたは、「コナミの新10倍カートリッジ」(RC755) 内蔵のSRAMに、ゲームやチームのデータ保存ができる。「激ペナ2」のデータは電源を切ると消えてしまうから、データ保存用に用意すると便利。
そのほかいろいろ野球ゲームを本当に楽しんでもらえるよう工夫した内容がいっぱい。
君はまたまた「激ペナ・ファン」になってしまうぞ!!

げきとつ

激突パナントレース2

© KONAMI 1989 TM

もくじ

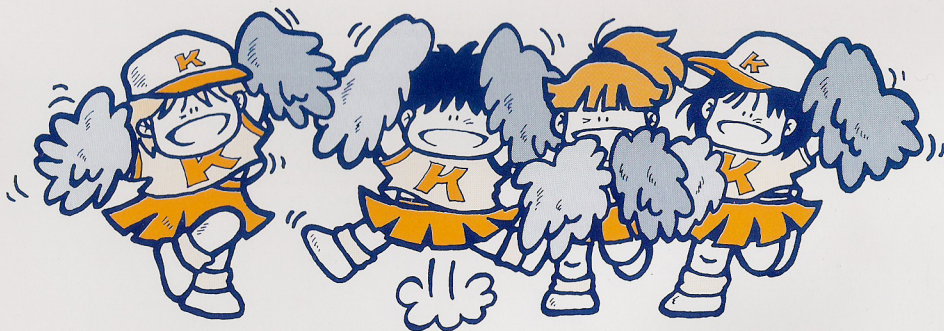
ゲームのルール	P 4
キーボードとジョイスティックの ^{たいおうひょう} 対応表	P 5
ゲーム画面の ^{がめん しゅるい めいしょう} 種類と名称	P 6
ゲームの ^{はじ かた} 始め方	P 7
モードの ^{せつめい} 説明	P 8
各モードの ^{かく なが} 流れ	P10
ゲームの ^{すす かた} 進め方	P12
ゲームプレイの ^{そう さ} 操作	P26
ゲームセーブ	P36
「コナミの新10倍カートリッジ」を併用する時の ^{しん ばい へいよう とき ちゅうい} 注意	P36
^{ちゅうい じ こうおよ ねが} 注意事項及びお願い	P37



ゲームのルール

ゲームは基本的に、通常の野球のルールと同じです。ただし、仕様上、次の点については、注意が必要です。

1. 「激ペナ2」には、コールド勝ち（負け）が設定しており、何回であろうと得点差が10点以上になると、その時点で試合は終了になります。
- ①後攻のチームが10点以上リードした場合は、その回の終了（スリーアウト）を待たずに、その時点で試合終了になります。
- ②先攻のチームが10点以上リードした場合は、後攻チームはその回のウラの攻撃ができます。ここで後攻チームが得点差を10点未満にすると、ゲームはさらに次の回へと進みます。
2. 「激ペナ2」では99回が終了した時点で、同点でも試合終了となります。
3. 「激ペナ2」では、攻撃の表裏に関係なく、先に99点を先取したチームがその時点で勝ちになります。
4. 得点表示は表示画面の都合上、次のとおりとなっています。
各回の得点表示は1桁のみです。従って1イニングに10点以上の得点をした場合は、下1桁のみの表示となります。ただし合計得点の計算は正常に行われ表示されます。
5. タッチアップによる進塁は、通常のルールと同じ様に判定されます。つまりランナーは、守備側がフライの打球を捕球した後でないと進塁できません。ただし捕球する前にランナーが進塁を行っても、守備側がランナーにタッチをしなかった場合は、守備側がタッチプレイを怠ったという事で、進塁したランナーはセーフとなります。





キーボードと ジョイスティックの対応表

1. 「激ペナ2」は、キーボード、ジョイスティックのどちらでも使用できます。ただし、リーグやチームエディット等の設定モードでは、キーボードしか使用できない部分があります。
2. キーボードとジョイスティックの対応は次の表のとおりです。次のページ以降の操作説明は、プレイヤー1のキーボードの操作方法を基本に説明してありますので、プレイヤー2の操作は下表を参考に、プレイヤー1のキーに対応したキーを使用して下さい。

例えば、プレイヤー1が **スペース** キーで行う操作を、プレイヤー2では **SHIFT** キーを使用します。

投手の操作、守備の移動、塁の指定、等

	上	下	左	右
キーボード プレイヤー 1				
キーボード プレイヤー 2	E	C	S	F
ジョイスティック	レバー「上」	レバー「下」	レバー「左」	レバー「右」

投球、送球及びモードの決定、等

キーボード プレイヤー 1	スペース
キーボード プレイヤー 2	SHIFT
ジョイスティック	トリガ A ボタン

ランナー操作、等

キーボード プレイヤー 1	M または N
キーボード プレイヤー 2	CTRL
ジョイスティック	トリガ B ボタン

設定モードでのキー操作については、「ゲームの進め方」(12頁)、ゲームプレイでのキー操作については「ゲームプレイの操作」(26頁)に詳しく説明していますので、そちらを参照して下さい。



ゲーム画面の種類と名称

「激ペナ2」は、ゲームの進行方向に応じて、「拡大画面」と「スクロール画面」を自動的に切り替えながら表示しています。

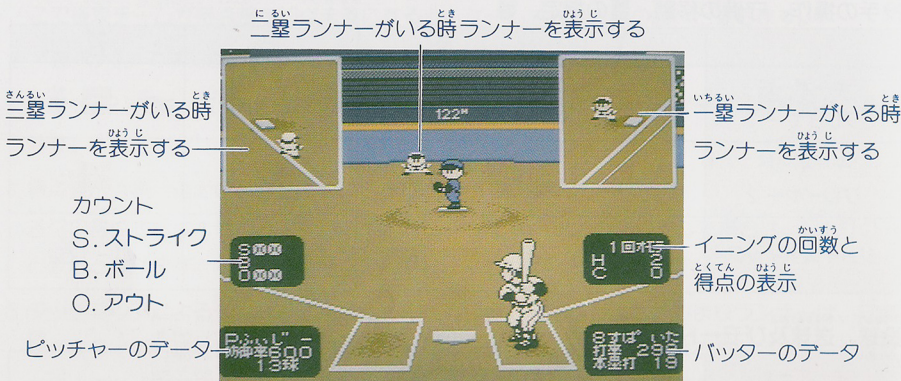
なお、次ページ以降の説明では、「拡大画面」「スクロール画面」という言葉で説明します。



1 拡大画面

バックネットから、グラウンド方向をながめた画面です。

ピッチングと、バッティングの時に表示されます。



2 スクロール画面

グラウンドを上から見た画面です。球の動きによって画面もスクロールします。また画面内に見えていないランナーがいると、画面中央下にランナーの走塁状況(ランナーインジケータ)が表示されます。



ランナーインジケータ



ゲームの始め方

カートリッジをMSX2、又はMSX2+本体に正しくセットし、電源を入れるとタイトル画面になります。

※「コナミの新10倍カートリッジ」を使用する場合は、電源を入れる前にスロット2に「コナミの新10倍カートリッジ」をセットします。

タイトル画面でどのモードをプレイするかを選択します。

↑ ↓ ← → キー、またはジョイスティックでモード選択し、[スペース] キー又はジョイスティックのトリガ(Ⓐ)ボタンで決定します。



- ・チームコンバート：「コナミの新10倍カートリッジ」、「ディスクドライブ」が、MSXに接続されている時のみ表示されます。
- ・メディアセレクト：「コナミの新10倍カートリッジ」、「ディスクドライブ」が両方ともMSXに接続されている時のみ表示されます。



モードの説明



1 CPUと対戦

CPUと対戦はペナントレースとは別の、練習試合モードです。

自分の実力を試したり、相手の弱点を探るには、このモードを選択して練習試合を行いましょう。
相手チームはコンピューターが操作します。

また **CPUと対戦** モードの試合結果は記録に残らず、ペナントレース開幕中でも自由に試合を行えます。



2 2人で対戦

自分のチームと、兄弟や友人の操作するチームとの間で練習試合をする時は、**2人で対戦** を選びます。
CPUと対戦 と同じく、試合結果は記録に残らず、ペナントレース開幕中でも自由に試合を行えます。



3 ペナントレース

実際のプロ野球と同じ様に、2～6チームでリーグ戦（全てのチームとの総当たり戦）を行い、その勝率で優勝を競うモードです。

- 1～6人が2～6つのチームを作り、1つのリーグとなります。ゲームをする人数よりもチームを多く作りたい時は、足りないチーム操作をCPUに設定します。
- すべてのチームをCPUにして、ペナントレースを観戦する事もできます。
- 実際のプロ野球では、各チームそれぞれ26試合を行います。が、「激ペナ2」では各チームとの試合数が、あらかじめ自由に設定できます。設定の範囲は1～26試合までです。
- ペナントレース中のチームの勝敗や、リーグ内の順位は「コナミの新10倍カートリッジ」または「3.5インチフロッピーディスク」にセーブ（保存）できます。（操作は36頁参照）
- CPU対CPUの試合は、コンピューター内部で行い、結果だけが表示されるものと、画面上で試合をさせて観戦できるものがあり、選択できます。



かんせん 観戦

かんせん 観戦モードでは、コンピュータ操作による試合のシミュレーションがかんせん しあい 観戦できます。試合をさ
せるふた 2つのチームは、自由に選ぶことができます。



チームエディット

じぶん 自分のオリジナルチームをつくことができます。

つく 作ったチームで CPUと対戦、ふたり 2人で対戦、ベナントレース、かんせん 観戦 モードで試合をする
ことができます。



チームコンバート

「コナミのしん ばい 新10倍カートリッジ」、「ディスクドライブ」がMSXにせつぞく 接続されている場合のみ表示さ
れます。

ザ THEプロ野球 やきゅう 激突ベナントレース(RC757)で自分が作ったチームのデータを、そのままつか
ってプレイするための設定モードです。



メディアセレクト

「コナミのしん ばい 新10倍カートリッジ」、「ディスクドライブ」のりょうほう 両方がMSXにせつぞく 接続されている場合のみ
表示されます。

CPUと対戦、ふたり 2人で対戦、ベナントレース、かんせん 観戦 モードで、自分のチームデータをロ
ードしたり、ベナントレースのしょうはいなど 勝敗等のデータをセーブ/ロードするメディアをここでせってい
メディアを選択してなければ、セーブ/ロードは「コナミのしん ばい 新10倍カートリッジ」に行われます。

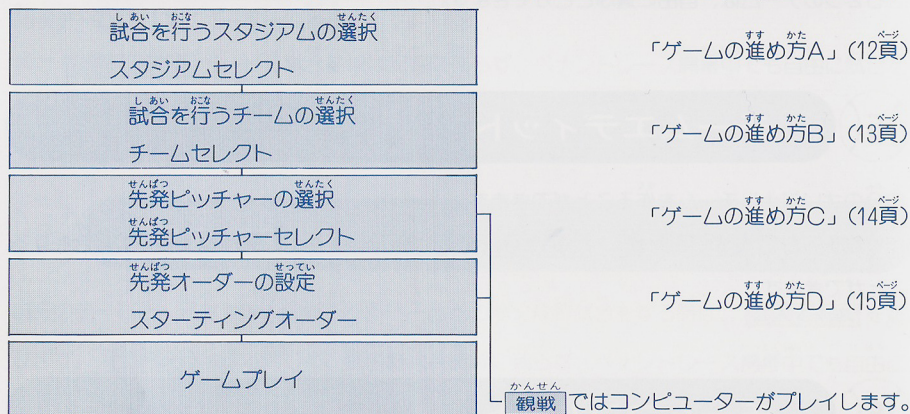


各モードの流れ

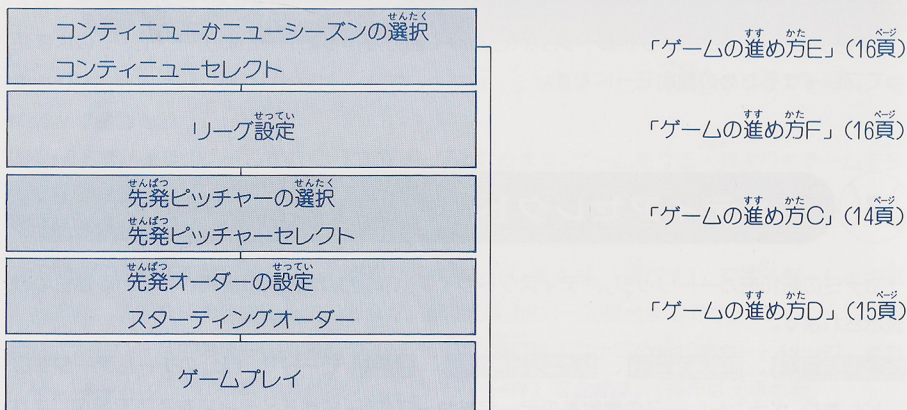
各モードの進め方は、それぞれ違います。ここでは、一応の流れを表にしました。
詳しい操作方法については、この後の「ゲームの進め方」(12頁)で説明します。



CPUと対戦・2人で対戦・観戦



ペナントレース



「コナミの新10倍カート!」または、
「3.5インチフロッピーディスク」がMSX
に接続されている場合のみ表示されます。



チームエディット

オリジナルチームデータ作成
チームエディット

「ゲームの進め方G」(19頁)



チームコンバート

コンバートするチームの選択
チームコンバート

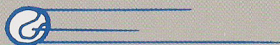
「ゲームの進め方H」(24頁)



メディアセレクト

メディアの選択
メディアセレクト

「ゲームの進め方I」(25頁)



注 自分のチームデータや試合の結果を保存するため、「コナミの新10倍カートリッジ」または、「3.5インチフロッピーディスク」を準備しましょう。「コナミの新10倍カートリッジ」、「3.5インチフロッピーディスク」はあらかじめフォーマットしておいて下さい。(フォーマットの方法は、MSX/パソコン、ディスクドライブ、新10倍カートリッジの取扱説明書に記載されています。)ただし「コナミの新10倍カートリッジ」または「3.5インチフロッピーディスク」に「THE プロ野球 激突ペナントレース」(RC757)のデータが入っていれば、フォーマットは不要です。「コナミの新10倍カートリッジ」や「3.5インチフロッピーディスク」がなくても、チームの設定や、ペナントレースの試合はできますが、電源を切ると、データは消えて保存できません。



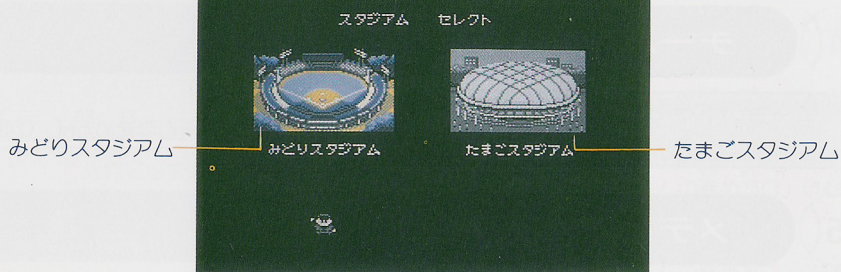
ゲームの進め方



スタジアムセレクト

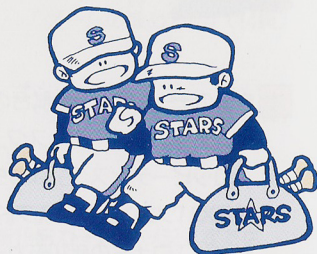
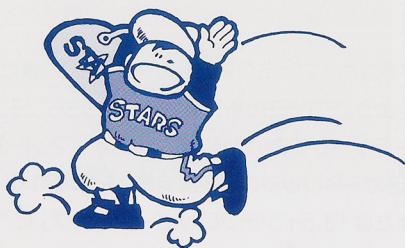
試合^{し あい}を行うスタジアム^{おこな}の選択^{せんたく}

スタジアムセレクト画面^{がめん}



← → キーでプレイするスタジアム^{えら}を選んで **スペース** キーで決定^{けつてい}して下さい^{くだ}。

B チームセレクト (13頁) ^{ページ}に変わります^か。

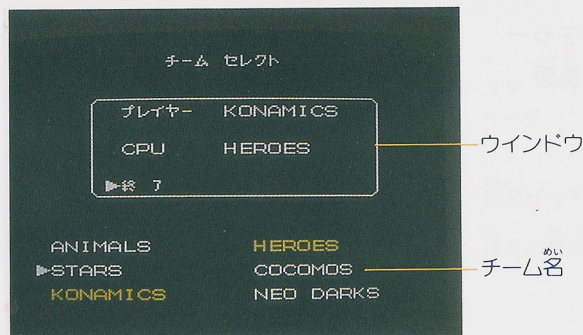




チームセレクト

し あい おこな せんたく
試合を行うチームの選択

せつてい が めん
チーム設定画面



- ① キーで1P (CPU) にカーソルを合わせ キーを押します。
 - ②カーソルでチーム名を選択できる状態になるので、 キーで選択、 キーで決定します。1P (CPU) にチーム名が表示されます。
 - ③同じように2P (CPU) もチームを選択します。
 - ④設定が終わったら内容を確認し、OKなら“終了”にカーソルを合わせ、 キーを押します。
- C 先発ピッチャーセレクト (14頁) に変わります。





せんぱつ 先発ピッチャーセレクト

おこな せんぱつ せんたく
プレイを行うチームの先発ピッチャーの選択

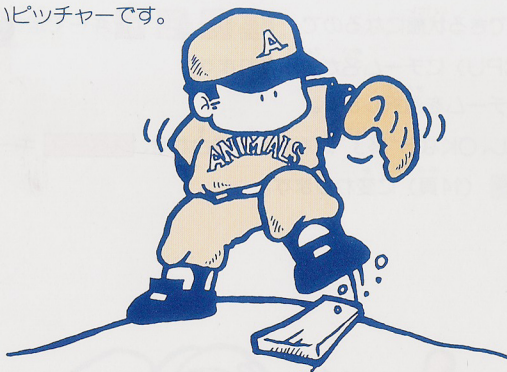
せんぱつ
先発ピッチャー
セレクト画面
がめん

先発 ピッチャー セレクト	
HEROES	ANIMALS
まきんご 防御率 3.20	つちのこ 防御率 4.20
ごなん 防御率 5.00	あいあい 防御率 5.40
そ る 防御率 4.80	まきんご 防御率 4.00
おんだ 防御率 5.40	うみうし 防御率 6.60
たーごん 防御率 4.00	むささび 防御率 4.20
し ろみ 防御率 5.40	やまね 防御率 6.00

ピッチャーのデータ

カーソルと
とうほう
投法

ぼうぎょりつ そうごうてき のうりく あらわ
防御率はピッチャーの総合的な能力を表しています。ピッチャーを選ぶ時の参考にして下さい。
りく
低いほど良いピッチャーです。



↑ ↓ キーでどのピッチャーを先発にするか選んで **スペース** キーで決定して下さい。2チームとも決定したら、D **スターティングオーダー** (15頁) に変わります。

ピッチャーには2種類あります。

- せんぱつ
先発ピッチャー：スタミナが^{おお}多く、先発として使えます。ペナントレースでは、中2日^{なかふつ か}おかな(4人) とい投げられます。
- リリーフピッチャー：スタミナが^{すく}少なく、リリーフに適しています。ペナントレースでは、リリーフ^{ふたり}(2人) として毎日でも投げられます。

スケジュールについては、“特別付録”の“ペナントレース日程表”(50頁)を参照して下さい。



スターティングオーダーの設定

スターティング
オーダー画面

[illegible]

ひか せんしゅ
- 控 え の 選 手



コンティニューセレクト

コンティニューがニューシーズンの^{せんたく}選択

「コナミの^{しんばい}新10倍カートリッジ」または、「3.5インチフロッピーディスク」がMSXに^{せつぞく}接続されている場合のみ表示されます。

コンティニュー画面



キーで“コンティニュー”を^{えら}び キーで^{けつてい}決定すると、ペナントレースの^{つづ}続きから初まります。

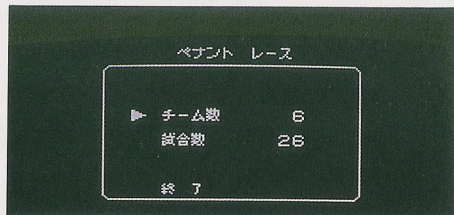
“ニューシーズン”を^{えら}ぶと、F ^{せつてい}リーグ設定^かに変わります。



リーグ^{せつてい}設定

リーグ^{さくせい}を作成

1. ^{さんか}参加チーム数、^{しあいすう}試合数の^{せつてい}設定

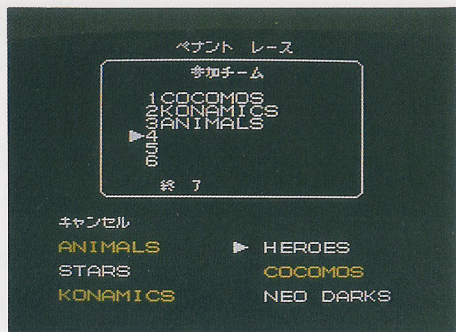


① キーで^か変えたい項目にカーソルを^あ合わせ、 キーで^{あたい}値を^か変えて下さい。チーム^{すう}数は2～6、試合数は1～26までの間で設定します。

②設定が終了したら内容を確認し、OKなら“終了”にカーソルを^あ合わせ キーを^お押します。ウィンドウ「2. チームの^{せつてい}設定」に^か変わります。



2. チームの設定



- ① **↑** **↓** キーで設定したいチームNO.を選び、**スペース** キーで決定します。
- ②カーソルでチーム名が選択できる状態になるので **↑** **↓** **←** **→** キーで選択し、**スペース** キーで決定します。選んだNO.に選んだチーム名が表示されます。
- ③同じようにすべてのチームを選択します。
- ④設定が終わったら内容を確認し、OKなら“終了”にカーソルを合わせ、**スペース** キーを押します。ウインドウ「3.プレイヤー設定」に変わります。

3. プレイヤー設定



- ① **↑** **↓** キーでチームを選び、**←** **→** キーでプレイヤーを設定して下さい。**CPU** はいくつでも指定できます。
- ②設定が終わったら、内容を確認し、OKなら“終了”にカーソルを合わせ、**スペース** キーを押します。ウインドウ「4.観戦セレクト」に変わります。

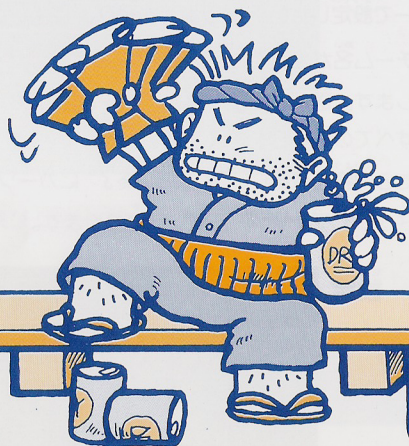


4. 観戦セレクト

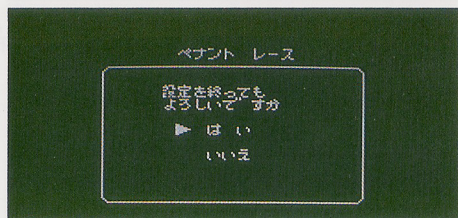


↑ ↓ キーで観戦するか、しないかを選択して、**スペース** キーを押します。

すべての項目を設定していればウィンドウ「5. 設定終了」に変わり、設定していなければウィンドウ「1. 参加チーム数、試合数の設定」に戻ります。



5. 設定終了



①設定が終ったら ↑ ↓ キーで「はい」を選び **スペース** キーを押して下さい。

C 先発ピッチャーセレクト (14頁) に変わります。

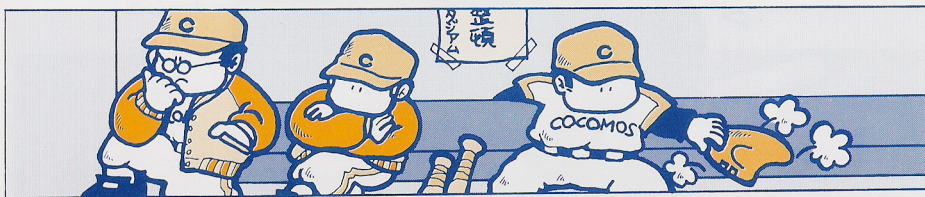
②設定を変えたい場合は、↑ ↓ キーで「いいえ」を選び **スペース** キーを押して下さい。ウィンドウ「1. 参加チーム数、試合数の設定」に戻ります。



チームエディット

オリジナルチーム^{さくせい}作成

タイトル画面^{がめん}で **チームエディット**^{せんたく} を選択すると、チームエディット画面^{がめん}になります。チームエディット画面^{がめん}は、バッター^{せつてい}の設定とピッチャー^{せつてい}の設定の2種類あり、**F2** キー^おを押すことにより、画面^{がめん}が、上下^{じょうげ}にスクロールします。



1. 操作方法^{そうさ ほうほう}

① 「データをロードしますか」と表示^{ひょうじ}されるので、新しくチーム^{あたら}を作る時は **←** **→** キーで「いいえ」^{せんたく}を選択し、**スペース** キー^おを押すとデータの入っていないチームエディット画面^{がめん}になります。すでに作ったチームのデータを変更^{へんこう}する時は、「はい」を選んで下さい。「コナミの新10倍カートリッジ」、「ディスクドライブ」の両方^{りょうほう}を接続^{せつぞく}している場合は、どちらからロードするか **メディアセレクト** (25頁) で選択^{せんたく}しておきます。チームの一覧^{いちらん}が表示^{ひょうじ}されるので変えたいチームを指定^{ししてい}して下さい。(メディア^{せんたく}を選択^{せんたく}していなければ、「コナミの新10倍カートリッジ」のデータがロード^{くだい}されます。)

チームエディット画面^{がめん}にそのチームデータが表示^{ひょうじ}されます。

② **↑** **↓** **←** **→** キー^{あか}で赤いカーソル^{いどう}を移動させ、キーボードの文字^{もじ}キー^{なご}等で名前^{なまえ}や数値^{すうち}を入力^{にゅうりよう}します。(設定項目^{せつていこうもく}については3. 設定要素^{せつていようそ}を参照^{さんしょう}して下さい。)

③ 設定が終了したら内容を確認^{かくにん}し、OKなら **F1** キー^おを押します。

④ 作ったチーム^{つく}のデータが、セーブされ、タイトル画面^{がめん}に戻ります。



2. チームデータのセーブ

- ① チームデータは、「コナミの新10倍カートリッジ」または、「3.5 インチフロッピーディスク」に保存（セーブ）できます。
- ② セーブできるチーム数は、「コナミの新10倍カートリッジ」で約10チーム、「3.5インチフロッピーディスク」で約40チームです。
- ③ 「コナミの新10倍カートリッジ」や「ディスクドライブ」が、接続されていなくてもチームの設定はできます。この場合、データはMSXパソコンのRAMに保存されます。最大2チームまでが、保存できます。ただしMSXパソコンの電源を切るとデータは消えます。

3. 設定要素

チームエディット画面（バッター）

チーム エディット					
チーム名 <input type="checkbox"/>					
選手名	打法	打率	1打	走力	
1-00000000-00000000	0000	0000	0000	①選手名
00000000-00000000	0000	0000	0000	②打法
00000000-00000000	0000	0000	0000	③打率
00000000-00000000	0000	0000	0000	④ホームラン力
00000000-00000000	0000	0000	0000	⑤走力
00000000-00000000	0000	0000	0000	⑥合計
合計値		1800	250	600	

ピッチャーは下のページ





(1) チーム名の設定

チーム名を決めます。英文字が使用でき、10文字まで入力できます。

チームデータをセーブする時、設定したチーム名がファイル名となります。ただし、「コナミの新10倍カートリッジ」の場合は、チーム名10文字のうち、最初から5文字がファイル名になります。最初の5文字でチーム名が区別できるようにして下さい。同じチーム名でセーブすると前にあったデータは消えます。

(2) 打者（バッター）の設定

① 選手名

選手は14人設定します。ひらがな（[°]、^ゝを含む）で最高6文字まで入力できます。

② 打法

（右打ち、左打ち）

初期状態では“右”になっています。**スペース** キーを押すたびに、“左”“右”が入れ替わります。



③ 打率

打撃能力を打率の形で表していて、この数値が高いほど、打球の速度が速くなります。最低打率は.150、最高打率は.399です。この間で自由に打率を設定します。ただし、打率.150に上乗せできる数値の合計は.1800に限定されています。なお、選球眼や、球をミートする力はプレイする人の技術で決まります。

④ ホームラン力（HR）

打者の打力を決める数値で、この数値が高いほど打球がよく飛びます。最低数値は0、最高数値は59です。この間で自由に設定できます。ただし、14人の数値の合計は.250に限定されています。

⑤ 走力

走者になった時の足の速さを決める数値で、この数値が高いほど、速く走ります。最低数値は0、最高数値は99です。この間で自由に設定できます。ただし、14人の数値の合計は600に限定されています。



チームエディット画面 (ピッチャー)

チーム エディット

ピッチャー

選手名 投法 球速 防御率 スタミナ 変化球のクレ

1 投手 右 159 0.00 0.00 0.00

2 投手 右 159 0.00 0.00 0.00

3 投手 右 159 0.00 0.00 0.00

4 投手 右 159 0.00 0.00 0.00

5 投手 右 159 0.00 0.00 0.00

6 投手 右 159 0.00 0.00 0.00

合計値 320 35 0.35 0.35

チームカラー

カラー A

バッテリーは上のページ

⑥選手名

⑦投法 (右・左投げ / 上・下手投げ)

⑧球速

⑨防御率

⑩スタミナ持続度

⑪チームカラー

⑫変化球のクレ (Cカーブ/Sシュート / Fフォーク)

⑬合計

③投手 (ピッチャー) の設定

⑥選手名 選手は6人設定します。ひらがな (°、" を含む) で最高6文字まで入力できます。

⑦投法 (右投げ、左投げ) 初期状態では“右”になっています。[スペース] キーを押すたびに“左”“右”が入れ替わります。

⑧投法 (上手、下手投げ) 初期状態では“上”になっています。[スペース] キーを押すたびに“上”“下”が入れ替わります。

⑨球速 投げることのできる球の最高スピードで単位はkm/hです。最高値は159km/hとなっています。ただし6人の数値の合計は320に限定されています。

⑩防御率 (自動設定) 投手の総合能力を防御率という形で表しています。数値は、他の項目の値より、総合的に算出します。なお、打者とのかけひきはプレイヤーの操作で決まりますので、防御率のよい投手が絶対得点を取られないとは限りません。

⑪スタミナ持続度 スタミナは、球速、変化球のクレに影響します。スタミナの数値が低い選手ほど、投球数が増えると、最高球速や変化球のクレが早く低下します。設定値は0~99、6人の数値の合計は350以下です。



⑫変化球のキレ

変化球の変化の度合（どのくらいよく曲がるのか）を決定する数値です。
変化球は、カーブ（C）、シュート（S）、フォーク（F）が使用でき、各々
について数値を設定します。数値が高いほど、よく変化します。設定は
0～9、各々の球種について6人の数値の合計は35以下です。

⑬チームカラー

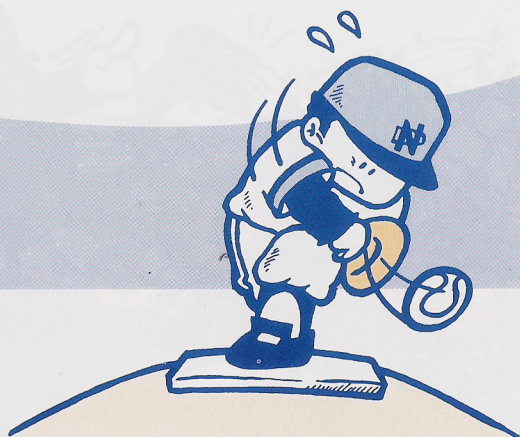
チームのカラーを選択します。← → キーでA～Zの文字を変えると、
キャラクターの色が変わるので、それを見て決定します。

ピッチャーには2種類あります。

・先発ピッチャー：スタミナが多く、先発として使えます。ペナントレースでは、中2日おかな
（4人） いと投げられません。

・リリーフピッチャー：スタミナが少なく、リリーフに適しています。ペナントレースでは、リリー
（2人） フとして毎日でも投げられます。

スケジュールについては“特別付録”の“ペナントレース日程表”（50頁）を参照して下さい。



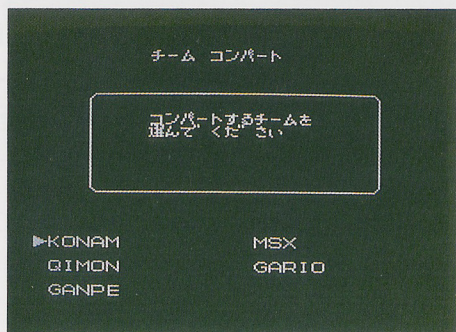


チームコンバート

タイトル画面で **チームコンバート** を選択すると、チームコンバート画面に変わります。

チームコンバート

がめん
画面



↑ ↓ ← → キーで、コンバートするチームを選択し、**スペース** キーを押します。コンバートしたチームのデータが、ゲームで使えます。





メディアセレクト

タイトル画面で **メディアセレクト** を選択すると、メディアセレクト画面に変わります。

メディアセレクト

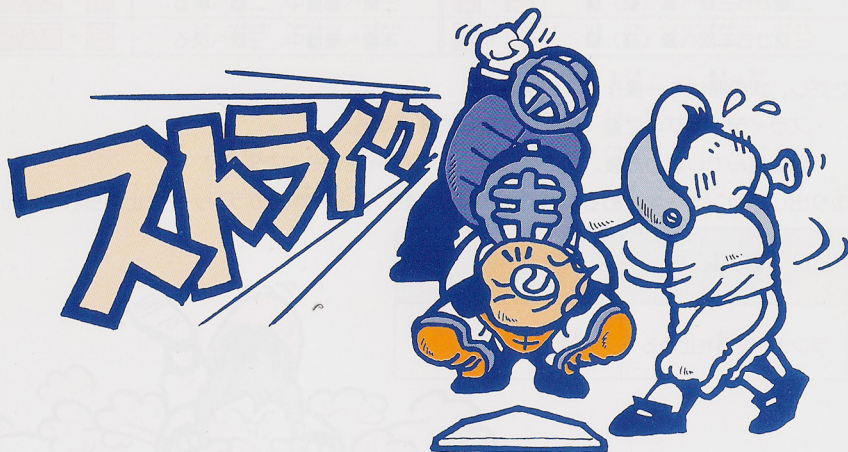
画面



→ → キーで「コナミの新10倍カートリッジ」「3.5インチフロッピーディスク」のどちらかを選択し、**スペース** キーを押します。

セーブやロードのメディアが決定します。

メディアを選択していなければ、セーブ/ロードは「コナミの新10倍カートリッジ」に行われます。





ゲームプレイの操作



攻撃の操作

バッターの操作は次のように行います。

動作		キー操作
バッターボックス内の位置移動		← →
バットスイング	ダウンスイング	↑ + スペース
	レベルスイング	スペース
	アッパースイング	↓ + スペース
バント		スイング途中でスペースを離す

バント中にバントをやめ、構え直す時は、もう一度、スペースキーを押すと元に戻ります。



走塁の操作

塁に出たランナーは、次の操作で自由に走塁ができます。

1. 走塁〈盗塁〉時の操作

動作	操作	動作	操作
一塁から二塁へ進(盗)塁	↑ + M	二塁へ進塁中、一塁へ戻る	→ + スペース
二塁から三塁へ進(盗)塁	← + M	三塁へ進塁中、二塁へ戻る	↑ + スペース
三塁から本塁へ進(盗)塁	↓ + M	本塁へ進塁中、三塁へ戻る	← + スペース

ただし、次の時はキー操作ができません。

- ・スライディング中に進(盗)塁をやめて帰塁する。
- ・塁に進んでしまった後、元の塁に戻る。(フライを取られた時等)

走り出したランナーを止める事もできます。ただし、本一塁間のランナーは止められません。

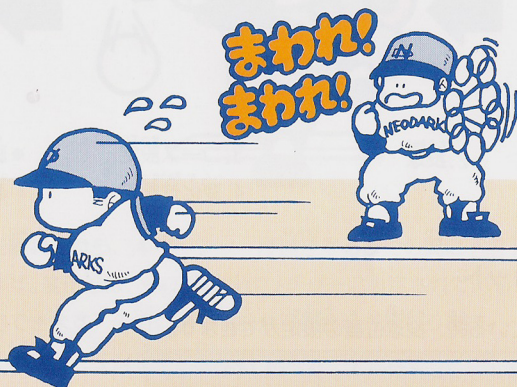
動作	操作
ランナー全員を止める	M + スペース





2. タッチアップの操作

操作^{そうさ}方法は、上記^{じょうき}の盗塁^{とうるい}と同じ^{おな}です。ただしタッチアップ^{ばあい}の場合^{つうじょう}、通常^{やきゅう}の野球^{おな}のルールと同じようにフライ^{ほきゅう}を捕球^{あと}した後^{るい}、塁^{るい}をスタートしなければなりません。フライ^{ほきゅう}を捕球^{まえ}する前に塁^{るい}を離れた^{はな}時は、一度元^{とき}の塁^{いちどもと}に戻^{るい}なければなりません。塁^{るい}に戻る前^{もど}にタッチ^{まえ}されるとアウトになります。





ピッチャーの操作

ピッチャーの投球は「拡大画面」で行います。

投球チャートは次の通りです。

PLAY BALL

投球開始

投球

捕手が捕球



1. 投球位置のセット
2. 投球
3. コース設定
4. 変化球設定
5. 牽制球

2. 投球

3. コース設定
4. 変化球設定

※画面にキャッチャーは表示されません。

1. 投球位置のセット

ピッチャーが構えている時、投球位置の設定ができます。

		プレイヤー 1	プレイヤー 2
投球位置の設定	左	←	S
	右	→	F

2. 投球

スペース キーを押すと投球を始めます。この時 **↑** **↓** キーを押しながら投球すると、球速がコントロールできます。なお、フォークボールは投球時に設定します。

	プレイヤー 1	プレイヤー 2	条件
投球	スペース	SHIFT	
スピードボール	↓ + スペース	○ + SHIFT	
スローボール	↑ + スペース	E + SHIFT	フォークボールが投げられない投手のみ
フォークボール	↑ + スペース	E + SHIFT	フォークボールが投げられる投手のみ

注 フォークボールが投げられる投手：変化球のキレ「F」値=1～9の投手
 フォークボールが投げられない投手：変化球のキレ「F」値=0の投手
 （変化球のキレ「F」値については「チームエディット・投手の設定」参照）



3. 球筋 (内外角)

投手が球を離す時 キーを押すと、投球の内外角 (左右) がコントロールできます。

	プレイヤー 1	プレイヤー 2	設定タイミング
ひだり 左			たま 球を手から離すとき
みぎ 右			

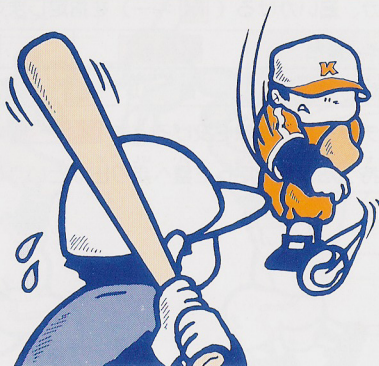


4. 変化球

球がピッチャーの手を離れてから、キャッチャーが捕球するまでの間に キーで変化球のコントロールができます。変化球は、それぞれのピッチャーに設定されている「変化球のキレ」(チームエディットで設定できます) の値によって曲がり具合が変わります。カーブとシュートは、右投手と左投手では逆になります。

		プレイヤー 1	プレイヤー 2
球種	ストレート	何も押さない	何も押さない
	カーブ (C)		
	シュート (S)		
	フォーク (F)	(投球する時に設定する)	

フォークボールを設定した時は、同時にカーブ、シュートは投げられません。





5. 牽制球

ランナーが塁にいる時、ピッチャーは、牽制球を投げるができます。

①ピッチャーがセットポジションに入った時、**M** キーを押すとピッチャーがマウンドをはずしてから画面は「拡大画面」から「スクロール画面」に変わります。

②ここで、すかさず **→** **↑** **←** **↓** キーで塁を指定し、**スペース** キーで牽制球を投げます。塁を指定しなかった場合は、1塁に送球します。

キー操作	→	↑	←	↓
送球先	一塁	二塁	三塁	本塁



③牽制球を投げてランナーが塁からとびだした場合は、次の塁へ球を投げるカ球を持ったままランナーを追いかけます。**→** **↑** **←** **↓** キーで塁を指定しながら球を投げる (**スペース** キー) か、追いかける (**M** キー) を指定します。

キー操作	スペース	M
動作	送球	追いかけ

④ピッチャーが牽制球を投げる時 **スペース** キーを押さずに **M** キーを押すと、ピッチャーが球を持ったまま指定した塁へ走り出すという珍プレイができます。ボークにはなりません。



しゅび 守備

打者が球を打つと、画面が「スクロール画面」に切り替わり、野手の操作が可能になります。

1. 打球を捕る（野手を動かす）

- ① キーを使用して野手をコントロールし、打球を追いかけます。
- ② 打球に追いつくと、自動的に捕球します。
- ③ ベースについている野手は、球を追いかけることができません。

2. 送球する

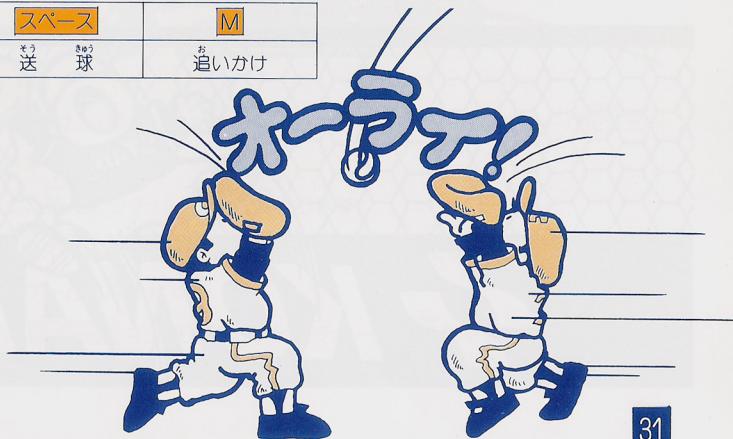
- ① 捕球した野手は（a）送球する（b）球を持って塁に向って走るの2種類の動作ができます。
- ② キーで送球先を指定し、**スペース** キーで送球します。塁を指定しなかった場合は、一塁に送球します。

キー操作				
送球先	一塁	二塁	三塁	本塁

- ③ 長い距離の送球（外野からホーム等）では、球がベースからそれることがあります。中継プレイなどの技術を磨きましょう。

- ④ 中継プレイのため、中継役の野手をカーソルキーで移動している最中に、**スペース** キーや **M** キーを押すと、球を持っている野手は、その時押している キーの指す塁へ送球したり、走ったりしてしまいます。

キー操作	スペース	M
動作	送球	追いかけ





3. 盗塁に対する送球

相手チームのランナーが盗塁を始めると、画面が「スクロール画面」に変わります。この時盗塁するランナーに対して送球ができます。操作方法は、「2. 送球」と同じです。

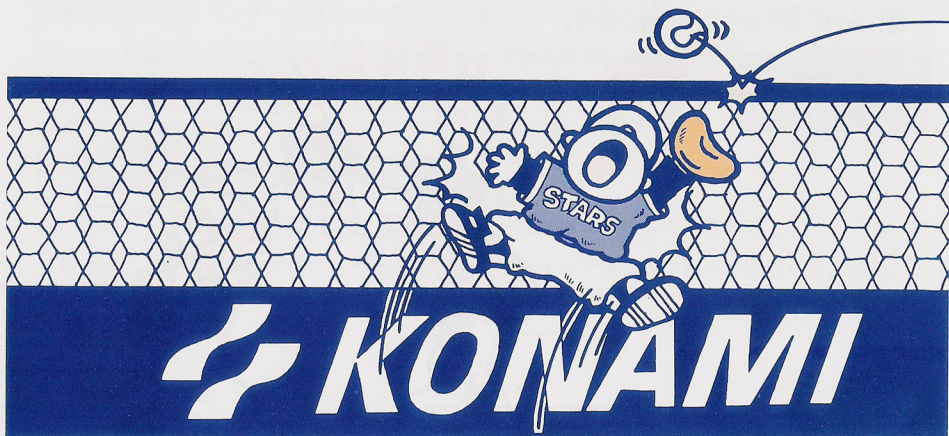
たとえば、二塁ランナーが三塁へ盗塁しかけた場合、守備側は + キーで三塁に送球します。(ただし、 キーを押すのが一瞬でも遅れると、一塁に送球してしまいます。 キーをまず確実に押してから キーを押しましょう。)



4. ファインプレー

打球が飛んでいる時に、ジャンプしたい方向の キーと同時に キーをおすと、野手がジャンプします。野手が打球に届けばキャッチできます。

ただし、ピッチャー、キャッチャー、ベースカバーに入っている選手などはジャンプできません。



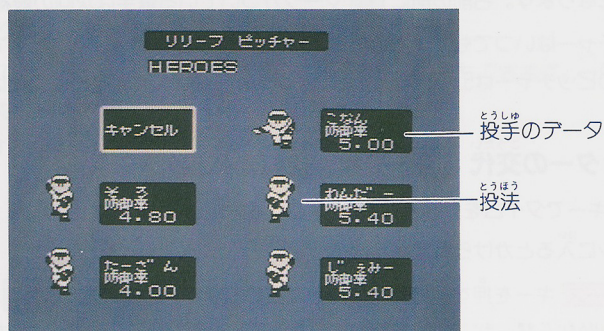


選手せんしゅの交代こうたい

ゲーム中、攻撃こうげき、守備しゅびどちらでも選手せんしゅの交代こうたいができます。

1.ピッチャーこうたいの交代こうたい (リリーフピッチャー)

ひか
控えピッチャー
がめん
画面



- ① **F1** キーでタイムをかけます。(タイムは拡大画面でかけられますが、ピッチャーが投球モーションに入るとかけられません。)
- ② **スペース** キーを押すと、控えピッチャー画面に変わります。
↑ ↓ ← → キーで控えのピッチャーを指定し、**スペース** キーで決定して下さい。ピッチャーが交代し、自動的にゲームに戻ります。
- ③ “キャンセル”を選び、**スペース** キーを押すと、ピッチャーの交代をキャンセルしてゲームに戻ります。



- ④前の攻撃でピッチャーに、代打、代走等、選手の交代をしていると、オーダーにピッチャーがいないので強制的に、ピッチャー交代になります。この時は、控えピッチャー画面に変わる前に、どの選手と交代させるかを選ぶため、リリーフピッチャー打順決定画面に変わります。
- ⑤ **↑** **↓** キーで打順をカーソルで指定し、**スペース** キーで決定して下さい。控えピッチャー画面になります。名前の前に **打** マークがついている選手は次回の最初のバッターです。
- ⑥ピッチャーはいつでも交代できます。1球も投げずに交代させることもできます。
- ⑦控えのピッチャーは5人です。控えのピッチャーがいなくなると、交代はできません。

2. バッターの交代（選手交代、代打、代走）

- ① **F1** キーでタイムをかけます。（タイムは拡大画面でかけられますが、ピッチャーが投球モーションに入るとかけられません。）
- ② **スペース** キーを押すと打者交代画面に変わります。名前の前に、**打** マークがついている選手が、現在打席に入っている選手です。さらに、現在塁にでている選手には **1**（一塁） **2**（二塁） **3**（三塁） マークがついています。又、名前が赤字の選手はピッチャーを示しています。

打者交代画面

選手交代

HEROES

オーダー

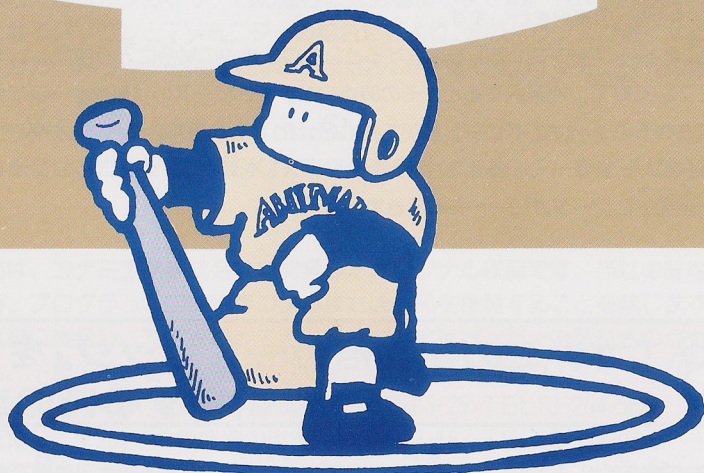
	名前	打	率	HR	本	打	打	打	打
▶	1. 三浦	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	2. 山田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	3. 佐藤	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	4. 鈴木	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	5. 田中	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	6. 高橋	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	7. 中村	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	8. 小川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	9. 小林	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	10. 西村	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	11. 山口	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	12. 佐々木	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	13. 渡辺	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	14. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	15. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	16. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	17. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	18. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	19. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	20. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	21. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	22. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	23. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	24. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	25. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	26. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	27. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	28. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	29. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	30. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	31. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	32. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	33. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	34. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	35. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	36. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	37. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	38. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	39. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	40. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	41. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	42. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	43. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	44. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	45. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	46. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	47. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	48. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	49. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	50. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	51. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	52. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	53. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	54. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	55. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	56. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	57. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	58. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	59. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	60. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	61. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	62. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	63. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	64. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	65. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	66. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	67. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	68. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	69. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	70. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	71. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	72. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	73. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	74. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	75. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	76. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	77. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	78. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	79. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	80. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	81. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	82. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	83. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	84. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	85. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	86. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	87. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	88. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	89. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	90. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	91. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	92. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	93. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	94. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	95. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	96. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	97. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	98. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	99. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	100. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	101. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	102. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	103. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	104. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	105. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	106. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	107. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	108. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	109. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	110. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	111. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	112. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	113. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	114. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	115. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	116. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	117. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	118. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	119. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	120. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	121. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	122. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	123. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	124. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	125. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	126. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	127. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	128. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	129. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	130. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	131. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	132. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	133. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	134. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	135. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	136. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	137. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	138. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	139. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	140. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	141. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	142. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	143. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	144. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	145. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	146. 水野	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	147. 石川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	148. 長谷川	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	149. 森田	●	0.000	0	0	0	0	0	0
	150. 山本	●	0.000	0	0	0	0	0	0

せんしゅめい
選手名とアータ

ひか
せんしゅめい
控えの選手名とアータ



- ⑤交代を終了したら“試合再開”を選び、**スペース** キーを押して下さい。ゲームに戻ります。
- ⑥ピッチャーが打者の時代打を出すと、次の守備の時にピッチャーがいなくなります。このため、控えのピッチャーが残っていない時は、そのピッチャーを交代させることはできません。
- ⑦ **打** マークのついた選手を交代すると代打になり、**1**、**2**、**3**、マークのついた選手を交代すると代走になります。
- ⑧打者はいつでも交代できます。1球も投球を受けずに、交代させることもできます。一度の交代で、控えの選手がいなくなるまで何人でも交代させることができます。
- ⑨控えの打者は6人です。控えの打者がいなくなると交代できません。





ゲームセーブ

1. セーブ/ロードできるデータ

以下のデータがセーブできます。

- ①自分で作ったチームのデータ（コンパートしたチームのデータも含む）
- ②ペナントレースの途中経過（チーム名、勝敗表）

2. セーブ/ロードできるメディア

以下のメディアにセーブできます。

- ①「コナミの新10倍カートリッジ」のSRAM
- ②3.5インチフロッピーディスク（フォーマットしてある事）

※テープセーブはできません。①②両方接続されている場合、どちらか選択できます。

選択しない場合は、「コナミの新10倍カートリッジ」に、セーブ/ロードされます。

3. チームデータのセーブ/ロード

チームデータは、「チームエディット」でチームを作った時、画面に表示される手順に従ってセーブします。セーブできるチーム数は、「コナミの新10倍カートリッジ」使用時で約10チーム「3.5インチフロッピーディスク」使用時で約40チームです。詳しくは「チームエディット」（19頁）を参照して下さい。

4. ペナントレース結果のセーブ/ロード

①ペナントレースの試合は、試合が始まると、1試合毎に「セーブして終了」と「ペナントレースをつづける」の選択を行います。

②「ペナントレースをつづける」を選択すると、そのまま次の試合に入ります。

「セーブして終了」を選択すると、その時点のペナントレースの状態をセーブできます。

③セーブされるのは、(a) ペナント参加チーム名、(b) それぞれの試合数と勝敗です。

④データのロードはタイトル画面で「ペナントレース」を選択し、さらに「コンティニュー」を選ぶと自動的にデータがロードされてきます。



「コナミの新10倍カートリッジ」を併用する時の注意

「コナミの新10倍カートリッジ」に内蔵されている機能はSRAMを除き、使用できません。

注意事項及びお願い



- ・この製品はMSX2及びMSX2+規格のパーソナルコンピュータでご使用いただけます。
- ・カートリッジを着脱する時は必ず本体の電源をOFFにしてください。
- ・精密機器ですから絶対に分解しないでください。
- ・サンヨーMPC-1、MPC-25FD、日立MB-H3等はPSGとSCCの音のバランスが悪くなるがありますが、ゲームの進行には影響ありません。
- ・ご使用になるパソコンとTVモニターの組合せにより、音のバランスが悪くなる場合がありますがカートリッジの故障ではありません。お手数ですがTVモニターの音量を調整してご使用ください。
- ・「ディスクドライブ」が内蔵されていない本体で〔3.5インチフロッピーディスク〕を使用する場合は、MSX2及びMSX2+規格の専用外付ディスクドライブが必要になります。

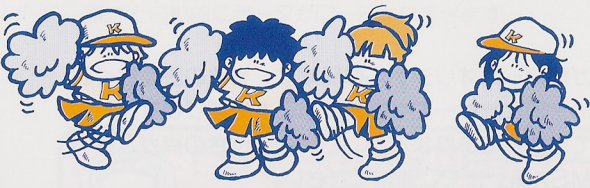
- ・この商品は、コナミ工業株式会社が開発したオリジナル作品です。当社の許可なく映像、音響、プログラム、印刷物等の全部または一部を複製することを禁じます。
- ・商品は慎重に検査し、万全を期して出荷しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、下記のコナミ営業部「MSX係」までご連絡ください。

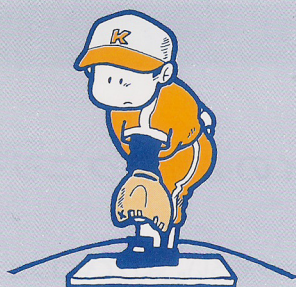
関東地区：〒101 東京都千代田区神田神保町3-25 TEL03-264-5678

関西地区：〒561 大阪府豊中市庄内栄町4-23-18 TEL06-334-0335

なお、商品を直接お送り頂く前に、必ず電話等でご連絡くださるようお願い致します。

MSXは株式会社アスキーの登録商標です。





げき 激ペナ2特別付録

とくべつふろく

1. ゲームプレイの必勝^{ひっしょう}テクニック P40
2. 強い^{つよ}チームをつくるには P47
3. スタジアムの特徴^{とくちょう} P48
4. ペナントレース日程表^{にっていりよう} P50
5. スコア表^{りよう} P53



1. ゲームプレイの必勝テクニック

オフenseプレイの必勝テクニック

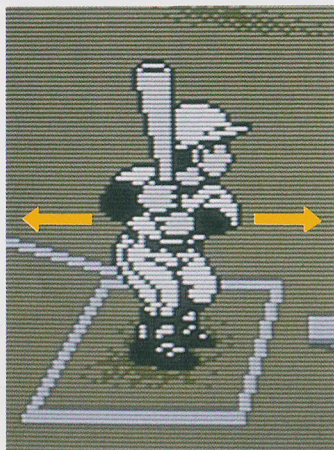
「バッティング」

敵のピッチャーはテクニシャンぞろい。ましてやコンピュータ相手となると何を考^{かんが}えているのか、つかめやしない。しっかりバッティングの“テク”を身^みにつけよう。

- ①バッターボックスに立つ位置^{た い ち}
 (左打者と右打者では位置^{い ち}が左右逆^{さ ゆう ぎゃく}になります)

POINT

ホームベースからはなれると、内角球^{ないかくきゅう}でも打ち返^{うちかえ}すことができる。しかし外角球^{がいかくきゅう}には届^{とど}かないので注意^{ちゅうい}。



POINT

ホームベースに近い位置^{ちか い ち}に立^たつと、外角球^{がいかくきゅう}が打ちやすくなる。しかし、内角^{ないかく}をせめられるとつらいものがある。

(← → キーで移動^{いどう})

②ヒットのタイミング

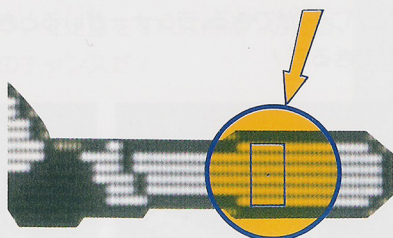
ヒットを飛ばすにはスイング (スペースキー^おを押す) のタイミング^{たいせつ}が大切。そのためには敵のピッチャーが得意とする球筋^{たますじ}をよく見きわめた上で、うまくタイミング^{うえ}をあわすこと。ピッチャーが投球^{とうきゅう}を開始したらすばやく判断^{はんだん}しよう。

POINT

球^{たま}が手^てからはなれた瞬間^{しゆんかん}が勝負^{しやうぶ}。判断^{はんだん}がおそいとふりおくってしまう。

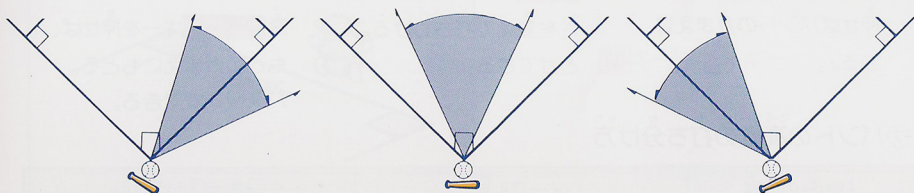


③ジャストミートのポイントはココ！



④左右の打ち分け方

バットをミートさせる角度（タイミング）でこれだけ打球の方向がちがうのだ！



⑤高低の打ち分け方

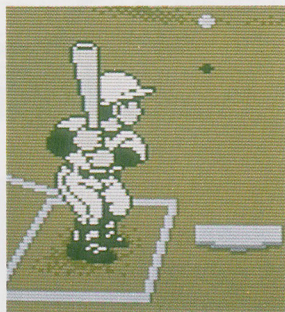
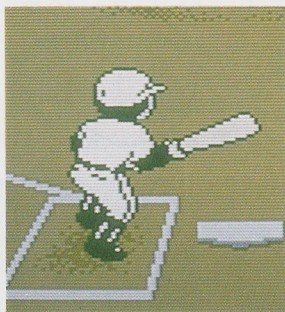
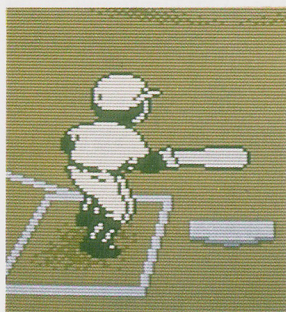
バットの高さを変えてスイングすることで、球の高低を打ち分けたり、フォークボールをミートさせたりできるぞ。

バットの位置		ノーマル球		フォーク・ボール	
たかめ 高目 ↑			ライナー、ゴロ気味。 ジャストミートできる。		からぶ 空振り
まん 真 中			ジャストミート		からぶ 空振り
ひくめ 低目 ↓			ライナー、フライ気味。 パワーはやや落ちる		ジャストミート

打率の低いバッターは、低目でスイングし、打ち上げれば、内野手の頭上を超えるヒットが打てることがあるぞ。

⑥ バント

スペース キーをポンと1回押すとバントができる。ランナーがいるときに送りバントで進塁させるなど、効果的な攻撃ができるぞ！



スペース キーをかるく1回押せばバントのかまえになる。

↑ ↓ キーでバントの高さを変えて打ちわけることができる。

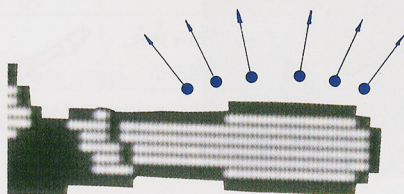
バントのかまえからもう1度**スペース**キーを押せば、もとのかまえにもどる。バスターができる。

⑦ バントの高低の打ち分け方

バットの位置		ノーマル球		フォーク・ボール	
たかめ 高目 ↑			つよ 強めのバント		からぶ 空振り
まん 真 中			ノーマルバント		からぶ 空振り
ひくめ 低目 ↓			しょう 小フライになる。		ノーマルバント

⑧ バントの左右の打ち分け方

バットのどこで球をとらえるかによって、これだけ打球が変化するんだ。

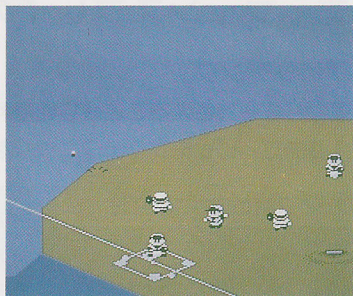


「ランニング」

敵の守備のスキについて走塁をすれば得点への近道。
長打が出たら盗塁のチャンスだ！

POINT

外野へぬけた打球を敵があわてて追いかけている時がチャンス。ただし、2塁への返球は早いので気をつけよう。
内野安打での盗塁はタイミングがむずかしい。ムリはしないこと。フライ気味の打球は、一度立ち止まって(M + スペース)判断してから走れば安全だ。



〈塁の指定と対応キー〉

<p>1塁から2塁へ盗、進塁</p>	<p>Mキー + ↑ キー</p>
<p>2塁から3塁へ盗、進塁</p>	<p>Mキー + ← キー</p>
<p>3塁から本塁へ盗、進塁</p>	<p>Mキー + ↓ キー</p>

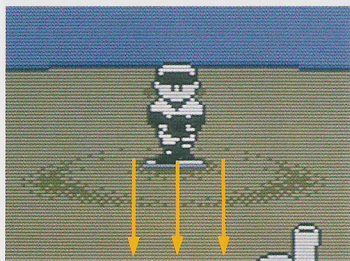
※1塁へは自動的に走塁します。

ディフェンスプレイの必勝テクニック

「ピッチング」

敵の打撃をおさえることが守備勝利の秘訣。守りの基本はピッチャーの投球にあるといえるのだ。ピッチングテクニックをしっかりとマスターしておこう。

①マウンド上での位置



← → キーでマウンド上のピッチャーが立つ位置を決める。立った位置によって投げる球筋が大きく左右される。球のコントロールはこの時すでに始まっているのだ。左に立てば球筋は全体的に左よりに(Ⓐ)、右に立てば右より(Ⓑ)の、内・外角球が投げられる。

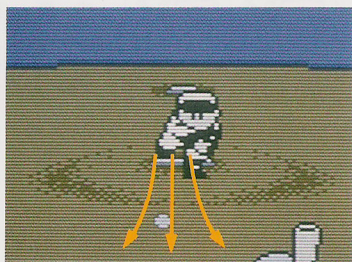
②投球

位置を決めて[スペース]キーを押すとピッチャーが投球フォームにはいる。この時に ← → キーで球筋がコントロールできる。



Ⓐ Ⓑ Ⓒ

③変化球



Ⓐ Ⓑ Ⓒ

ピッチャーが球を投げた瞬間からキャッチャー捕球までの間に球に変化を加えることができる。

(右投げと左投げではシュートとカーブが逆になります)

- Ⓐ シュート
- Ⓑ ストレート
- Ⓒ カーブ

④有効なピッチングの例

★速球+内角+カーブ

ホームベースの角をかする球。

ぎりぎりのストライクボールだ。

バッターには、見切りにくい位置。



★スロー+外角+シュート

ボールになると見せかけておいて

急にストライクコースに入ってくる。







POINT

- フオークはスタミナをかなり使うので、むやみに使用せず、ここぞという時のキメ球にしよう。
- リリーフを出した時に投球練習があるが、そこではゆるいカーブやシュートを見せ、本番で速球を投げる。相手をもどわす作戦だ。
- 絶対、ド真ん中には投げない。常にベースの角をかすめるような、ピッチングを心掛け、時には左右のゆさぶりも大切にする！
- 相手の性格や、気持ちを読みとって、ジラしたりするのも、テクニクの1つだぞ。

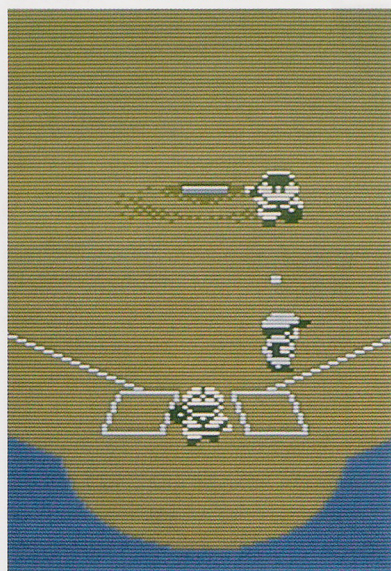
「フィールディング」

ディフェンスのもう1つの勝利のカギは守備のよさ。打球にすばやく追いつくことが大切だ。守備だけはどんな選手がいようと君の操作にかかっているんだぞ。

バッターに打たれてしまったら、    キーでスクロールに合わせながら打球を追いかける。内野をぬけたら外野手にまかせたほうがいい。打球の方向に合わせてキーを入力すれば早く球に追いつける。

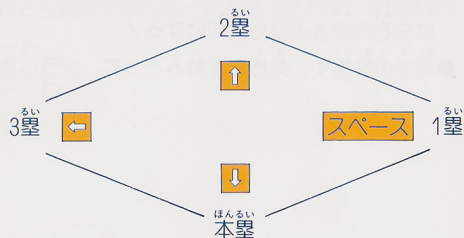


(ピッチャーも立派な守備陣の一人だ！)



補球したらすばやく送球し、ランナーをアウトにする。
スペースキーを押せば自動的に1塁に送球してくれる。他の塁はキーで指定をしながら**スペース**キーを押す。ダブルプレイやトリプルプレイだってできるんだぞ！

〈塁の指定と対応キー〉



つよ 2. 強いチームをつくるには

「激ペナ2」にはあらかじめ、6チーム分のデータが設定されている。しかし、これだけじゃ満足しきれない！という人のために「チームエディット」モードがある。ここで自分だけのオリジナルチームをつくり、能力設定ができるのだ。

バッターの能力効果

打率……ジャストミートのしやすさ。
凡打（フライ、ゴロ等）の確率が決まる。

HR……打球の強さ、スピードが決まる。

2割以上の打率があると、バッターボックスでの左右移動が機敏になるぞ。

チーム エディット

チーム名 GEKIPENA

選手	打率	HR	凡打	盗塁	守備	投手	捕手	内野手	外野手
1	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
2	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
3	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
4	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
5	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
6	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
7	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
8	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
9	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
10	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
11	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
12	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
13	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
14	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
15	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
16	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
17	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
18	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
19	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
20	0.000	0	0	0	0	0	0	0	0
合計値	0.984	0.36	1.91						

ピッチャーは下のページ

ピッチャーの能力効果

スタミナ節約型ピッチャーにするには、フォーク力を0にし、フォークボールが投げられないようにする。キメ球はスローボールを左右にゆさぶる変化球だ。

先発ローテーションは3人でいい、4人目は中継ぎ投手として使うと有効！能力配分を考えよう。

防球率は低いほど良いピッチャーなのだ。

チーム エディット

選手	投手	捕手	内野手	外野手	投手	捕手	内野手	外野手
1	0.000	0	0	0	0	0	0	0
2	0.000	0	0	0	0	0	0	0
3	0.000	0	0	0	0	0	0	0
4	0.000	0	0	0	0	0	0	0
5	0.000	0	0	0	0	0	0	0
6	0.000	0	0	0	0	0	0	0
7	0.000	0	0	0	0	0	0	0
8	0.000	0	0	0	0	0	0	0
9	0.000	0	0	0	0	0	0	0
10	0.000	0	0	0	0	0	0	0
11	0.000	0	0	0	0	0	0	0
12	0.000	0	0	0	0	0	0	0
13	0.000	0	0	0	0	0	0	0
14	0.000	0	0	0	0	0	0	0
15	0.000	0	0	0	0	0	0	0
16	0.000	0	0	0	0	0	0	0
17	0.000	0	0	0	0	0	0	0
18	0.000	0	0	0	0	0	0	0
19	0.000	0	0	0	0	0	0	0
20	0.000	0	0	0	0	0	0	0
合計値	0.87	1.67	1.7	1.5	1.6			

チームカラー
カラー M

バッターは上のページ

（設定の手順、操作については取扱説明書内容をお読みください。）

データの設定は、1チームにあたえられる、かぎられた力量をどの選手にどれだけふり分けるかがポイント。打力を、打線の3、4番あたりに集中させるも、平均的に分けるも作戦次第。

POINT

これは必勝マル秘テクニク。選手は20人まで設定するが野球をするのは9人だ。つまり控え選手に加える能力分をスタメンにつぎ込み、控え選手は最低能力にする。こうすれば一人あたりの能力は高くできるのだ。しかし、選手交代はないと思え！あとは操作次第で勝敗がきまる。

実在するプロ野球選手のデータを参考に、設定して試合するのもオモシロイかもしれないね。

3. スタジアムの^{とくちょう}特徴

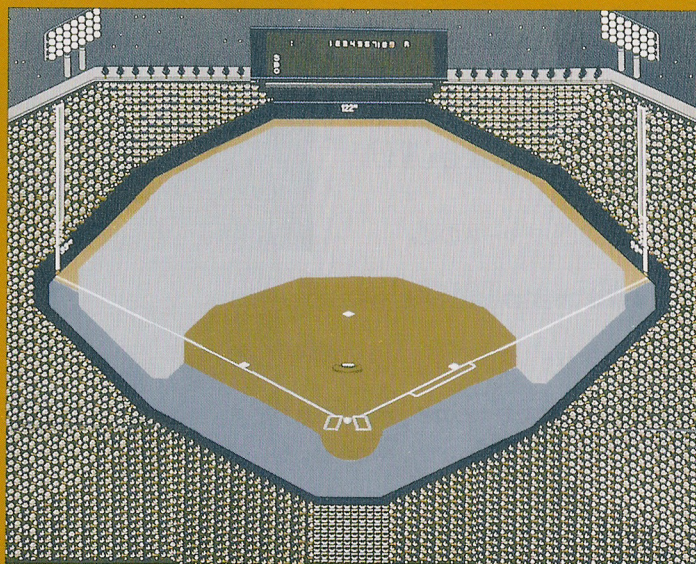
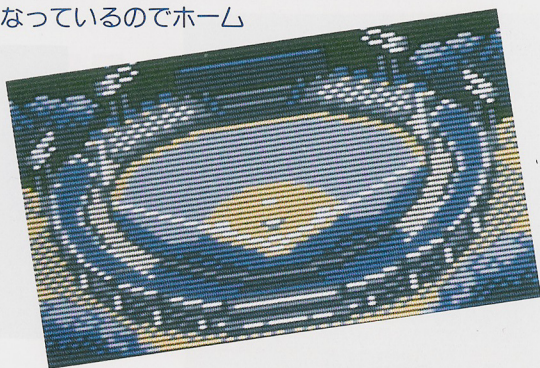
みどりスタジアム

ライト99M センター122M レフト99M

ナイター設備を備えた^{せつび}星空^{そな}の見える^{ほしぞら}野外スタジアムだ。^み

ライト、レフト間はやや短めになっているのでホーム

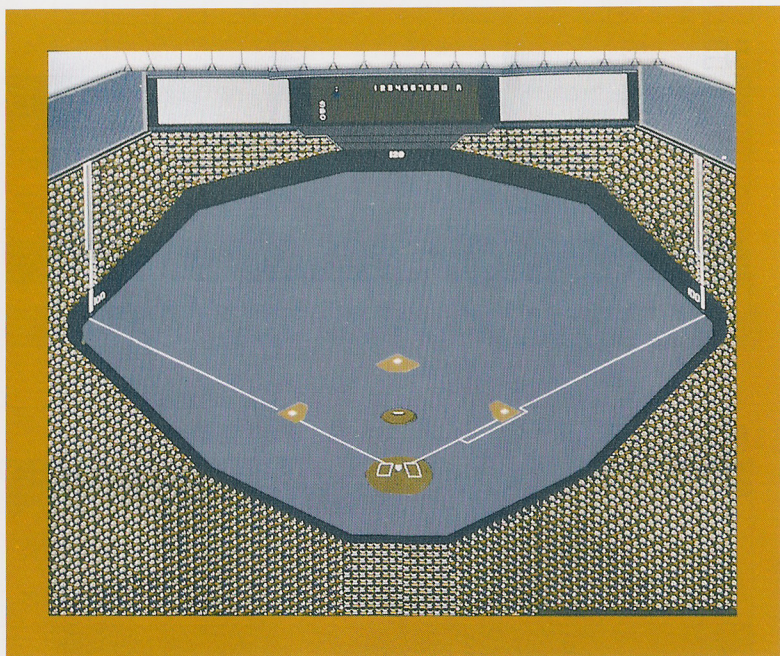
ラン狙いは左右がチャンスだ。^{やがい}



たまごスタジアム

ライト100M センター120M レフト100M

ドーム型全天候スタジアム。その形が卵に似ていることからその名が^なついた。みどりスタジアムにくらべ、ライト、^{かん}レフト間^{なが}が長い。



4. ペナントレース日程表

「ペナントレース」モードの試合は「激ペナ2」試合日程表にしたがって行われる。ゲーム画面中表示される月日はその日程にそったもので、実際にゲームプレイをしている日とは関係ないのであしからず。ピッチャーのローテーションの参考にしよう。
ピッチャーはオフも含めて中2日休みが必要だぞ！

4月

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
							開幕日		オフ						
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
オフ							オフ	オフ							

5月

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
オフ							オフ							オフ	
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
					オフ							オフ			

6月

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
				オフ				オフ			オフ				
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
		オフ							オフ						

7月

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
		オフ							オフ				オフ		
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
オフ							オフ	オフ	オフ	オフ	オフ			オフ	

8月

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
						オフ			オフ				オフ		
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
	オフ			オフ							オフ		オフ	オフ	

9月

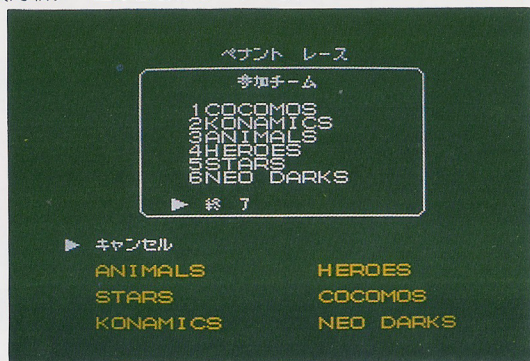
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
オフ			オフ	オフ			オフ	オフ		オフ	オフ			オフ	オフ
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		
	オフ	オフ						オフ	オフ			オフ	オフ		

10月

1

2~6チームで1リーグとなり、総当たり戦をする。組合せは下の様な順で進められる。設定したチーム数で1日の試合数や試合日は変わるから、自分で設定内容にあったチーム対戦表をつくってみよう。

(対戦チームの番号はリーグに設定した番号順になります。)



①1リーグ 2チームの場合
試合は日程表にしたがって
毎日行われる。

②1リーグ 3チームの場合
1日目 ①対②
2日目 ①対③
3日目 ②対③
の順で試合数分、繰り返される。

③1リーグ 4チームの場合
1日目 ①対③、②対④
2日目 ①対④、②対③
3日目 ①対②、③対④
の順で、1日2試合ずつ行われる。

④1リーグ 5チームの場合
1日目 ①対③、②対④
2日目 ①対⑤、②対③
3日目 ①対②、④対⑤
4日目 ①対④、③対⑤
5日目 ②対⑤、③対④
の順で1日2試合、5日で一巡したことになる。

⑤1リーグ 6チームの場合
1日目 ①対④、②対⑤、③対⑥
2日目 ①対⑥、②対③、④対⑤
3日目 ①対②、③対④、⑤対⑥
4日目 ①対③、②対④、⑤対⑥
5日目 ①対⑤、②対⑥、③対④
の順で1日3試合、5日で一巡したことになる。

つまり、最高6チームでベナントレースを行う場合、試合数を26試合まで設定すると130日かかってしまうということなのだ。

しかし、「激ペナ2」はCPU操作もできるという特典があるので、寝ている間に試合がおわっている、なんてこともできる。

スコア表

チーム名	チーム名	年 月 日
VS	第 戦	試合時間 : ~ :

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	合計

チーム名	打数	ヒット	2塁打	3塁打	ホームラン	三振	四死球	盗塁

チーム名

選手名	打数	ヒット	三振	ホームラン	盗塁
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

チーム名

選手名	打数	ヒット	三振	ホームラン	盗塁
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

スコア表

チーム名	チーム名	ねん 年	がつ 月	にち 日
VS		試合時間 : ~ :		
		だい 第 せん 戦		

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ごうけい 合計

チーム名	だすう 打数	ヒット	るい 2塁打	るい 3塁打	ホームラン	さんしん 三振	し し きゅう 四死球	とうるい 盗塁

チーム名

せんしゅめい 選手名	だすう 打数	ヒット	さんしん 三振	ホームラン 本	とうるい 盗塁
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

チーム名

せんしゅめい 選手名	だすう 打数	ヒット	さんしん 三振	ホームラン 本	とうるい 盗塁
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

スコア表

チーム名	VS	だい 第	せん 戦	ねん がつ にち 年 月 日		
				試合時間 しあいじかん : ~ :		

チーム名	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	ごうけい 合計

チーム名	だすう 打数	ヒット	るい だ 2塁打	るい だ 3塁打	ホームラン	さんしん 三振	し し きゅう 四死球	とうるい 盗塁

チーム名					
せんしゆめい 選手名	だすう 打数	ヒット	さんしん 三振	ホームラン 本	とうるい 盗塁
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

チーム名					
せんしゆめい 選手名	だすう 打数	ヒット	さんしん 三振	ホームラン 本	とうるい 盗塁
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					



コナミ株式会社

〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25 TEL. 03-264-5678(代)
〒561 大阪府豊中市庄内柴町4丁目23-18 TEL. 06-334-0335(代)

コナミ・テレホンサービス

【北海道地区】札幌011(851)3000	【関西地区】大阪06(334)0399
【東北地区】青森0177(22)5731	【四国地区】松山0899(33)3399
秋田0188(24)7000	【九州地区】福岡092(715)8200
【関東地区】東京03(262)9110	大牟田0944(55)4444
【北陸地区】新潟025(229)1141	鹿児島0994(72)0606

表紙イラスト/北田哲哉